

# JOGOS E BRINCADEIRAS COMO MÉTODO DE ENSINO

Pamela dos Santos Borges<sup>1</sup>

Renato Rodrigues<sup>2</sup>

## RESUMO

Nos dias atuais conseguir manter uma sala de aula, extrovertida e principalmente interessante, tem seus prós e contras, jogos e brincadeiras são a melhor opção, mas como saber diferenciar e transformar diversão em aprendizado. O intuito da pesquisa é trazer as varias maneiras de explorar esse tema com diversão e também a responsabilidade de ensinar. Um tema bastante divertido com bastante diversidade onde tem componentes em que se em trabalhados, serão importantes para incentivar as ações de uma criança, mesmo que o resultado de imediato não seja alcançando. Dessa forma atividades lúdicas, entre elas os jogos e brincadeiras, quando bem orientados tem ação preventiva e terapêutica, criando associações emocionais agradáveis que favorecem a autoestima, os laços de companheirismo e a aprendizagem, por produzirem equilíbrio entre as exigências e o prazer. Esse trabalho abordará brincadeiras e jogos para serem aplicados no dia a dia, com isso tornará a sala de aula um lugar de aprendizado e também algo que vai fazer as crianças terem vontade de frequentar a escola, precisa ser encarado como algo que instiga as crianças e não como algo supérfluo.

**Palavra-chave:** Criança. Brincadeiras. Jogos. Diversão. Aprendizado.

---

<sup>1</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia do Centro Universitário FACVEST-UNIFACVEST, orientanda da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II (2023.2) – [pamelaborges445@gmail.com](mailto:pamelaborges445@gmail.com) .

<sup>2</sup> Professor da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II (2023.2), do Curso de Pedagogia do Centro Universitário FACVEST-UNIFACVEST e orientador do artigo. Coordenador do Curso de Pedagogia (UNIFACVEST). Pedagogo (FEDAVI/UNIDAVI), Psicopedagogo/Especialização (UNIDAVI), Tutoria em Educação a Distância/Especialização (UNIFACVEST), Mestre em Sociologia Política (UFSC), Mestre em Direito (Universidade Veiga de Almeida – UVA), Doutor em Direito (Universidade Veiga de Almeida – UVA), Editor da Revista Synthesis UNIFACVEST, Avaliador MEC/INEP, **Professor** e **Pró-Reitor** do Centro Universitário Facvest – UNIFACVEST [prpe@unifacvest.edu.br](mailto:prpe@unifacvest.edu.br) .

## ABSTRACT

Nowadays, being able to maintain an extroverted and, above all, interesting classroom has its pros and cons, games and games are the best option, but how do you know how to differentiate and transform fun into learning? The aim of the research is to bring out the various ways of exploring this topic with fun and also the responsibility of teaching. A very fun theme with a lot of diversity where there are components that, if worked on, will be important to encourage a child's actions, even if the result is not immediately achieved. Thus, recreational activities, including games and games, when well oriented, have preventive and therapeutic action, creating pleasant emotional associations that promote self-esteem, bonds of companionship and learning, by producing a balance between demands and pleasure. This work will address fun and games to be applied in everyday life, thus making the classroom a place of learning and also something that will make children want to attend school, it needs to be seen as something that instigates children and not as something superfluous.

**Keyword:** Child. Jokes. Games. Fun. Apprenticeship.

## 1. INTRODUÇÃO

As crianças, desde os primeiros anos de vida, gastam grande parte de seu tempo brincando, jogando e desempenhando atividades lúdicas. A brincadeira e os brinquedos são tão fundamentais a criança como a alimentação.

Frequentemente se ouvem pais dizendo: "Se você fizer seus deveres poderá brincar. Do contrário, não." Ou seja, a brincadeira, nesse caso, representa um prêmio e não é compreendida como uma necessidade da criança. A criança, em decorrência, pode começar a se desinteressar pelas atividades escolares, pois estas representam um empecilho à brincadeira, uma forma de "punição". "Mas isto falseia a motivação do estudo: a criança não estuda para saber e se aperfeiçoar, mas para ter o direito de brincar, de fazer algo que lhe interessa mais." (Amonachvili,1991, p.14).

Então, por que não se pode desenvolver o estudo e a brincadeira, ambos necessários ao desenvolvimento da criança a partir de uma atividade única, comum, onde seja possível aprender brincando? Brincar é um momento em que as crianças se

divertirem, se envolvem, mas como os professores e educadores podem ensinar essas crianças a tirarem conhecimento e aprendizado.

Avaliar o que pode ou não pode ser aprendido com um método de brincadeira e jogos na educação de uma criança, como saber acomodar essas atividades de forma que a criança possa entender que além de se divertir ela tem que tirar um aprendizado, um conceito, ser algo benéfico para essas crianças. Traz uma percepção do quão as aulas sem jogos e brincadeiras se tornam monótonas e chatas perante essas crianças.

Acreditar que pode ser possível mudar a visão de uma criança e que as opções de brincadeiras e jogos irá atrair, a atenção, curiosidade e principalmente a vontade de estudar. Os jogos e as brincadeiras tornam a aprendizagem menos mecânica e mais participativa, além de proporcionar prazer e alegria para o aluno, também é importante no seu desenvolvimento físico e intelectual, desde que, seja utilizado e aplicado de forma adequada.

Hoje os educadores estão introduzidos cada vez mais em seus métodos de ensino os jogos e as brincadeiras, graças a estudiosos como Vygotsky, Piaget, Elkonin e Caillois que através de suas teorias enfatizaram a importância que esse método traz para o desenvolvimento do educando. Este recurso torna o educando mais atento e participativo nas aulas, e faz com que o professor possa avaliar o aluno sem que ele se sinta reprimido ou exposto diante dos colegas.

Este trabalho tem como objetivo mostrar as contribuições que os jogos e brincadeiras trazem para o processo de ensino e aprendizagem no contexto escolar, destacando a visão de diferentes autores, que foram importantes no desenvolvimento deste método. Além disso, visa destacar quais jogos e brincadeiras podem ser utilizados dentro do ambiente escolar, a fim de obter um melhor desempenho na aprendizagem de diversos conteúdos, identificando os pontos relevantes no aspecto social, motor, cognitivo e afetivo.

## **2 JOGOS E BRINCADEIRAS, COMO APLICAR VISANDO DIVERSÃO?**

Hoje a sociedade enfrenta grandes mudanças e as pessoas estão numa constante busca por aprender o novo, e o indivíduo está sempre em busca de mudança. Quando é utilizado as brincadeiras e jogos dentro de sala de aula as crianças tendem a enfrentar o novo com prazer e os desafios que lhe surgem são facilmente vencidos e aprendidos para

que nunca mais se esqueçam. Platão (428-347 a.C.) destaca que: [...] “você aprende mais sobre uma pessoa em uma hora de brincadeira de que uma vida inteira de conversação”.

Os jogos e brincadeiras são atividades lúdicas, que podem ser utilizadas como material pedagógico, pois através deles podemos obter informações sobre as crianças e observar suas emoções, criatividade, modo de interação com os colegas, desempenho físico-motor, estágio de desenvolvimento e formação moral.

[...] Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo (...). O brincar possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar. (Nicolau, 1988 p. 78)

Para Freire (1996) educação é estar no mundo e com o mundo, ou seja, ter uma leitura de mundo, uma leitura verdadeira que compromete de imediato um cidadão de senso comum para um sujeito de senso crítico. Com esse olhar, Freire nos leva a pensar que a partir do momento em que a criança joga ela pode conquistar sua autonomia e construir conhecimento, como por exemplo um jogo de raciocínio lógico com formas geométricas, a criança poderá atingir sua criticidade e aprendizagem em momentos extremamente prazerosos.

Ao se pronunciar a palavra jogo, cada indivíduo entenderá de uma maneira diferente. Existem vários tipos de jogos, cada um com uma finalidade diferente. Há jogos que estimulam a capacidade de imaginação, outros que enfatizam regras. “O jogo é uma atividade estruturada, parte de um princípio de regras claras, de fácil entendimento” (KISHIMOTO 2011, p. 15).

Através das pesquisas compreende-se que a qualidade de ensino não está voltada apenas em estruturas físicas ou materiais, pois somente isso não faz com que a criança aprenda, e sim, a qualidade está empregada não exclusivamente, mas, diretamente no educador transformador, pesquisador e mediador. “Essa preocupação com o mediador nos remete a dois aspectos: a qualidade de ação do mediador e os instrumentos pedagógicos.” (Ibid, p. 94)

Para melhor compreender o significado de jogo, trazer à tona a ideia de dois pesquisadores franceses, (Gilles Brougere 1981, 1993 e Jacques Henriot 1983, 1989 apud Kishimoto 2011 p. 18, 19), onde o significado do termo jogo é apontado por três níveis de diferenciação, podendo ser visto como: “1. O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2. Um sistema de regras; e 3. Um objeto.

O brinquedo é o objeto que dá vida a brincadeira, levando a criança a soltar a imaginação, não é necessariamente aquele industrializado, para a criança qualquer caixa de papelão pode se transformar em um lindo caminhão. A brincadeira favorece ainda o desenvolvimento da autoestima, da criatividade e da psique infantil, ocasionando mudanças qualitativas em suas estruturas mentais. Através das brincadeiras, as crianças desenvolvem também algumas noções de grande importância para a vida em sociedade, como a noção das regras e também dos papéis sociais.

Para Campos (2014) nessa fase os jogos e brincadeiras apresentam grande relevância, visto que de acordo com os direitos de aprendizagens definidos nos documentos normativos, estes devem ser garantidos por meio de uma prática que preserve a infância e em um ambiente permeado pela ludicidade, concedendo assim as crianças a oportunidade de através de atividades prazerosas e lúdicas possam desenvolver as habilidades essenciais para a sua plena formação escolar e pessoal, como: coordenação motora, inserção cultural, sociabilidade, diferentes formas de linguagem, entre outras.

O tema jogos e brincadeiras enquanto estratégias de ensino na aprendizagem oportuniza aos educadores uma nova ação, no entanto, referente às políticas públicas estão estabelecidas na forma da lei, como a Lei de Diretrizes Bases de Educação Nacional (LDB, lei nº 9.294/96), o Plano Nacional da Educação apresentado pelo MEC (Ministério da Educação), Referencial Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) e Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) as leis enfatizam os direitos social e educacional da criança.

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo (...) O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar. (Nicolau, 1988 p. 78)

Na educação infantil, os jogos e brincadeiras são ótimos recursos pedagógicos, segundo Cordazzo e Vieira (2007), porque contribuem para estimular e facilitar o desenvolvimento da aprendizagem. De acordo com esses autores, através das brincadeiras as crianças se sentem motivadas para aprender, e essa motivação torna o aprendizado mais atraente. Assim, apontam que esses recursos podem e devem ser utilizados como facilitadores da aprendizagem.

Para Sampaio (2010, p. 31), como professores e pesquisadores, encontrar caminhos para transformar a educação, resgatando a humanescência perdida, ou seja,

“aprender a condição humana, aprendendo a aprender a ser”, rompendo a formação contemporânea, para buscar meios que atinjam a vida do educando, a partir da sua própria vivência e propiciando sua formação para a vida.

A Base Nacional Comum Curricular, orienta as práticas pedagógicas e assegurara, na educação infantil:

[...] as condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural (BRASIL, 2017, p.38).

Conforme constar no documento, as crianças devem ser agentes de seu próprio desenvolvimento.

De acordo Pereira e Souza (2015, p. 2):

[..]Os jogos e brincadeiras utilizados de forma adequada como recurso pedagógico poderão contribuir para o processo de aprendizagem das crianças na escola, especialmente na educação infantil, pois estes recursos neste contexto retém o interesse da criança possibilitando, assim, o seu desenvolvimento global de habilidades necessárias para processo educativo.

Agora como abordar as brincadeiras e jogos certo em sala de aula? Visando sempre o aprendizado e constância de se divertir, o medo de se tornar algo cansativo e repetitivo é presente, mas tem várias metodologias capaz de tornar algo sempre melhor.

Para Sampaio (2010, p. 31), como professores e pesquisadores, encontrar caminhos para transformar a educação, resgatando a humanescência perdida, ou seja, “aprender a condição humana, aprendendo a aprender a ser”, rompendo a formação contemporânea, para buscar meios que atinjam a vida do educando, a partir da sua própria vivência e propiciando sua formação para a vida.

Grando (1995) define o brincar como uma atividade livre, que não possui nenhuma finalidade, e jogar representa o desejo daquilo do que se brinca desejo vinculado ao momento presente.

O maior engano dos professores é o de pensar que as brincadeiras e os jogos devem ser feitos somente na “aula de educação física”, pois estas ajudam no desenvolvimento físico e intelectual, promove saúde e maior compreensão do esquema corporal, mas esquece-se que é jogando que ela aprende a estes requisitos e a outros como respeitar regras, limites, aceitar a vez e aceitar resultados auxiliando dentro do processo de aprendizagem em sala de aula. regras, limites, aceitar a vez e aceitar resultados auxiliando dentro do processo de aprendizagem em sala de aula.

Os jogos e as brincadeiras quando valorizados e usados adequadamente pelo professor facilita e torna as aulas menos mecânica e mais prazerosa e significativa para o aluno. Assim o professor deve estimular seu aluno de forma criativa para que ele sinta prazer em aprender, o professor deve elaborar propostas de trabalho que incorporem as atividades lúdicas. Segundo os PCNs (1998, p. 103) “O que faz do jogo um jogo é a liberdade de ação física e mental da criança nessa atividade”.

Conforme descrito por Rizzo (2001, p. 41):

[...]O papel do educador deve ser o daquele que gera necessidade de ação em seu aluno, o de quem consegue conquistar seu empenho na resolução de problemas. E quando o objetivo do educador é a construção da inteligência lógica, é necessário colocar o aluno frente a situações que o envolvam emocionalmente na busca ou nas tentativas de solução de problemas relacionados a grandezas.

A brincadeira expressa a forma como uma criança reflete, organiza, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o seu mundo. O jogo e o brinquedo educativo são importantes instrumentos de ensino aprendizagem, pois a criança aprende de modo intuitivo e interativo, desenvolvendo a afetividade, a cognição, o físico e o social, contemplando suas múltiplas inteligências e construindo seu desenvolvimento e aprendizagem.

Batista (2009, p. 103) pontua que:

[...]A maneira como uma criança brinca reflete sua forma de pensar e sentir, nos mostrando como está se organizando diante da realidade, construindo sua história de vida, conseguindo interagir com as pessoas e situações de modo original, significativo e prazeroso, ou não. A ação da criança reflete sua estruturação mental, o nível de seu desenvolvimento cognitivo e afetivo-emocional.

Para dar exemplos do que o professor pode usar em sala de aula, no livro *Pedagogia lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z*, a autora Tânia Dias Queiros traz algumas ideias de jogos e brincadeiras que o professor pode estar aplicando no dia a dia, fazendo uma breve apresentação e pontuando o quão difícil é ser um educador nos dias de hoje, abaixo alguns jogos e brincadeiras apresentados em seu livro:

- **Agacha-agacha**; objetivos: agilidade e atenção.

Faixa Etária sugerida: a partir de 4 anos.

Material: Nenhum. Um participante é escolhido como pegador. Os demais devem fugir, agachando para não serem pegos. Quando o pegador conseguir encostar em um participante não agachando, este tomará seu lugar.

- **Brincadeiras de faz de contas**; objetivos: criatividade, atenção.

Faixa Etária Sugerida: a partir de 2 anos.

Material: a critério dos participantes. Estas brincadeiras constituem-se numa atividade na qual as crianças sozinhas ou em grupo procuram, por meio de representação de diferentes papéis, compreender o mundo à sua volta. Nessas brincadeiras pode ou não haver objetos, aos quais a criança confere diversos significados. Há sempre uma situação imaginária que implica uma interação da criança com seu meio e seus pares. As brincadeiras de faz de conta não são descritas, mas somente citadas a partir do tema que as define. Cada grupo de crianças determina as regras de seu desenvolvimento. Objetos: boneca, cabelereiro, casinha, comadre, com bonecos (monstros, soldadinho, de chumbo, boneco de pano, etc.), comidinha, caubói, cozinhar, desfilar como manequim, escola, índio, jogo com bichinhos (fazendinha), loja, mãe e pai, maquiagem, marionetes, médico, palhaço, passar roupa, piquenique, secretária, super-herói.

O papel do professor como agente de transformação, uma vez que o professor é responsável pela orientação, seja teórica, metodológica ou técnica, pode-se considerar que, nesse sentido, ele é um agente transformador, tendo em vista que contribui para a transformação dos seus alunos.

O professor pode ser sim um agente de transformação, principalmente em situações que exigem um posicionamento firme de sua parte. Não apenas na sala de aula, mas na sociedade, no ambiente escolar ou universitário e estar atento as discussões no que se refere ao mundo à sua volta. É importante, participar de grupos de estudos, envolverem-se em pesquisas, incentivar seus alunos a buscarem a sempre conhecer mais

É preciso unir os jogos e brincadeiras ao aprender, e o diálogo com o lazer para que assim usando a ludicidade a aprendizagem do aluno possa se tornar ainda mais significativa (RODRIGUES, 2013).

No livro *Jogos e Brincadeiras: pluralidades interventivas*, o autor Alexandre Paulo Loro, apresenta vários tópicos, trazendo uma ampla gama de temas, dedica um capítulo somente as raízes culturais e sócios-histórica dos jogos, dando assim uma oportunidade de ouro para os professores e educadores, buscarem conhecimento, apresenta brincadeiras e jogos com vários conceitos e objetivos.

Vygotsky (1998) expõe em sua obra como os jogos e a brincadeiras contribuem para o desenvolvimento infantil:

[...]É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos. (VYGOTSKY, 1998, p.122).

É de extrema relevância que haja uma caracterização acerca do que é os jogos e as brincadeiras, pois, é a partir daí que o docente terá a compreensão de como utilizar essa prática pedagógica tão importante e transformadora, porque se não tiver a compreensão do professor a relação entre teoria e prática pode acabar sendo prejudicada, pois, ao invés dos jogos e brincadeiras ajudarem no processo de ensino-aprendizagem, pode ser que acabe atrapalhando e se tornando algo cansativo, por isso a importância de se caracterizar os jogos e as brincadeiras na Educação Infantil (ALMEIDA; ALMEIDA; MARTINS, 2017).

Para Campos et.al (2020), os jogos e as brincadeiras são primordiais para a aprendizagem, e tê-los como uma prática pedagógica faz com que haja enriquecimento na desenvoltura da criança, fazendo com que o ensino-aprendizagem da criança se dê de uma maneira integral. A autora também traz que para a BNCC (BRASIL, 2017), a escola deverá proporcionar aos alunos caminhos para haver o uso do lúdico assim, promovendo a socialização e a exploração do ambiente escolares.

À medida que cresce, sustentada pelas idades mentais que já se formaram, a criança se utiliza do jogo simbólico para criar significados para objetos e espaços. O jogo é para a criança o que o trabalho é para o adulto. Para educar a criança, precisa-se absolutamente compreender o que o jogo representa na sua vida que possa servir que forças a impelem ao jogo, mesmo quando está doente. Se não se considerar claramente tudo isso, é impossível compreender a própria criança.

Para o uso dos jogos, brincadeiras e brinquedos em sala de aula, Brougère (1998) afirma que se devem considerar alguns aspectos: 1- Coerência na organização do espaço; 2- Oferecimento de diversos materiais de jogo (bolas, cordas, arcos, tabuleiros, etc.); 3- Possibilidade de oferecer oportunidades para as crianças se expressarem; 4- Preservação do espaço de jogo, sem a interferência de outras atividades da sala.

A baixo, mais alguns jogos e brincadeiras que incentivam o desenvolvimento intelectual e também os relacionamentos sociais entre as crianças:

**Tangram:** o Tangram é também conhecido como jogo das 7 peças, é formado por 5 triângulos, 1 quadrado e 1 paralelogramo, através delas podemos formar mais de 1700 figuras, utilizando todas sem sobrepô-las.

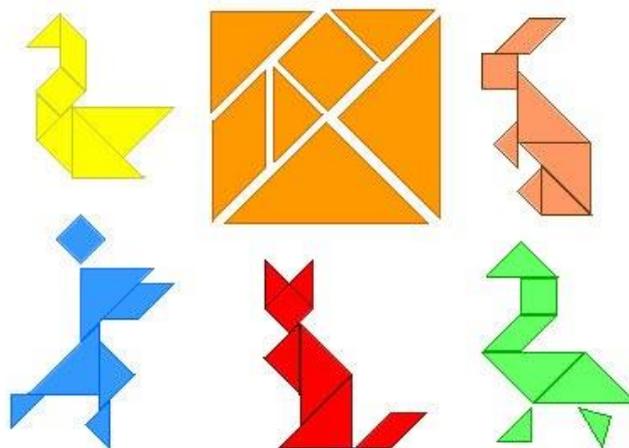


Figura 1: Tangran

Fonte: <http://alphagral-4ano2011.blogspot.com.br/2011/06/tangram.html>.

Pode ser feito com papel sulfite, régua e lápis.

**Amarelinha:** A amarelinha pode ser considerada como jogo e como brincadeira. Quando desenvolvida livremente apenas para que as crianças realizem os movimentos de pular, sem que haja o intuito de competição ela passa a ser considerada brincadeira. No entanto se houver competição entre os participantes, passa a ser considerada um jogo.



Figura 2

Fonte: [amarelinha imagens - Bing images](#).

**Pega varetas:** O jogo é composto por 31 varetas de madeira coloridas. São divididos em 5 varetas azul, 10 vermelhas, 10 amarelas, 5 verdes e 1 na cor preta, cada vareta contém uma pontuação diferente: verde-5 pontos; azul-10 pontos; amarelo-15 pontos; vermelho-20 pontos; preto-60 pontos. Ganha aquele que pegar a maior quantidade de varetas, sem que mexa as demais que estarão amontoadas em uma única pilha.

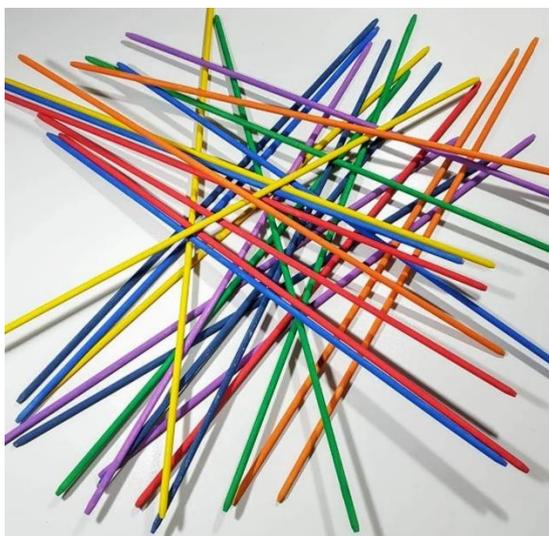


Figura 3

Fonte: [pega vareta - Bing images](#).

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresentar um pouco nesse trabalho as vertentes que os jogos e brincadeiras, como uma forma de educar, fazer com que as crianças aprendam de forma divertida e diferente. Criar um plano de aula que seja fácil de se aplicar para que possa fazer uma aula diferente, atrativa que faça as crianças se entreterem.

Os jogos e brincadeiras são de extrema importância para o ensino-aprendizagem da criança, pois, é a partir dele que as crianças podem ter o seu ideal de mundo e conseguem assimilar de forma mais fácil os conteúdos que são ministrados.

As crianças têm uma grande capacidade de criar, mas para isto é necessário que haja uma riqueza e diversidade de experiências que são oferecidas nas instituições. Analisando pedagogicamente a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica.

Cabe ao professor, em sala de aula, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. A identidade do grupo tem como resultado a integração de atividades mais amplas e profundas, como do tipo de liderança, respeito aos

membros, condições de trabalho, perspectivas de progresso, retribuição ao investimento individual, compreensão e ajuda mútua, aceitação.

Analisando pedagogicamente a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizarse. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados.

Cabe ao professor, em sala de aula, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. A identidade do grupo tem como resultado a integração de atividades mais amplas e profundas, como do tipo de liderança, respeito aos membros, condições de trabalho, perspectivas de progresso, retribuição ao investimento individual, compreensão e ajuda mútua, aceitação. A afetividade é um valor humano que apresenta diversas dimensões: amor, respeito, aceitação, apoio, reconhecimento, gratidão e interesse.

Enquanto educadores, é dever estar resgatando brincadeiras que tanto motivaram no passado, trazendo risos, que fizeram cantar e dançar.

## REFERENCIAS

Almeida, Valdirene Rodrigues de; Almeida, Irene Rodrigues de; Martins, Maria Madalena. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Revista Eletrônica da Faculdade de Alta Floresta, v. 6, n. 2, 2017.

Amonachvili, C. **Um Impulso Vital**. Correio da UNESCO. Ano 9, nº7, p. 14-17, jul. 1991.

Batista. C. V. M. **Entre fraldas, mamadeiras, risos e choros: por uma prática educativa com bebês**. Colaboração: BIANCHINI, L. G. B. Londrina: Maxiprint, 2009.  
BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em: . Acesso em: 14 set. 2023.

Campos, Aline Soares et.al. **O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky**. Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 5, p. 27127-27144, 2020.

Campos, Joselaine Aparecida. et al. **Cultura e lazer como proposta pedagógica articulada à educação integral para alunos matriculados na Escola Reitor Álvaro Augusto Cunha Rocha**, do CAIC/UEPG. Revista Conexão UEPG - Ponta Grossa,

volume 10 número 1 - jan./jun. 2014. Disponível em: <http://www.revistas2.uepg.br>. Acesso em outubro de 2022.

Cordazzo, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luis. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**. Estudos e Pesquisas em Psicologia, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 92-104, abr. 2007. Disponível em: Acesso em: 13/out/2023.

Freire, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Grando, R.C. **O Jogo e suas Possibilidades Metodológicas no Processo Ensino Aprendizagem da Matemática**. 1995. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, 1995.

Kishimoto, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação**. 14. ed. São Paulo, 2011.

Loro, Alexandre Paulo. **Jogos e brincadeiras: pluralidades interventivas**. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2018. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 13 out. 2023.

Nicolau, M. L. M. **A educação pré-escolar**. São Paulo: Ática, 1988.

Queiroz, Tânia Dias; Martins, João Luiz. **Pedagogia lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z**. 2. ed. São Paulo: Rideel, 2009. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 10 out. 2023.

RODRIGUES, Lídia da Silva, **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Brasília, 2013. 98 p. Tese (Mestrado em Educação). Universidade de Brasília,

Sampaio, Ana Tânia Lopes. **Pedagogia vivencial humanescente: educação para o sentipensar a condição humana**. In: Cavalcanti, Kátia Brandão (Org.). *Pedagogia vivencial humanescente: para sentipensar os sete saberes na educação*. Curitiba: CRV, 2010.

Rodrigues, Renato; Gonçalves, José Correia. **Procedimentos de metodologia científica**. 10. ed. Lages: PAPERVEST, 2021.

Vigotsky, Lev Semionovich. **A formação Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda., 1998.